

## **Pembelajaran Daring Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran**

Faishal

STAI Luqman Al Hakim Surabaya

### **Abstrak**

*Pembelajaran daring yang sudah kita lakukan selama tiga semester lebih atau hampir dua tahun memberikan pengalaman baru dalam pola belajar mengajar, yang semula proses belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka langsung atau manual akan tetapi selama pandemi dilakukan secara daring atau digital, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa pandemi Covid-19 memberikan kesempatan bagi lembaga pendidikan untuk melek teknologi dan dengan pemberlakuan pembelajaran online ternyata menjadi pemicu percepatan proses transformasi digital pendidikan Indonesia menuju era pendidikan 4.0. Sebagai salah satu model, pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga melalui penelitian kepustakaan (library research) atau juga disebut studi pustaka ini, penulis mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah dari berbagai sumber, sumber data utama adalah dari buku dan jurnal yang membahas tentang pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 serta didukung oleh pengalaman pribadi penulis dalam melaksanakan pembelajaran daring semoga dapat memberi manfaat dalam memposisikan pembelajaran daring sebagai salah satu model dalam proses belajar mengajar.*

**Keywords:** Pembelajaran Daring, Transformasi Digital, era 4.0

### **A. PENDAHULUAN**

Pandemi covid-19 yang sudah berlangsung selama kurang lebih dua tahun memberikan kita banyak wawasan, pemahaman dan pengalaman khususnya dalam proses pembelajaran, karena hampir semua lembaga pendidikan di semua tingkat melakukan proses pembelajaran secara daring. Selama itu pula praktisi maupun pakar pendidikan, baik secara institusi maupun secara perseorangan senantiasa melakukan evaluasi atas proses dan hasil pendidikan yang dicapai oleh lembaga pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Sebelum pandemi covid-19 banyak pihak mempersepsikan bahwa dengan keberadaan internet maka seluruh aktivitas manusia yang berbentuk langsung sudah banyak ditinggalkan dan dapat diganti dengan keberadaan jaringan internet. Terkhusus untuk generasi Milenial atau generasi Y yang

kecenderungannya tidak boleh jauh dari internet. Sehingga mereka dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya cukup dengan menggerakkan jari di atas handphone atau gawai yang mereka miliki, maka apa yang mereka butuhkan sudah dapat direalisasikan.

Memang Internet merupakan sebuah koleksi global dari ribuan jaringan yang dikelola secara bebas. Internet menjadi populer karena merupakan media yang tepat untuk memperoleh informasi terkini dengan berbagai variasinya secara cepat dan mudah. Selain mudah untuk digunakan siapa saja; internet dapat menjadi ajang gaul yang murah, tempat mencari informasi pendidikan dan lowongan kerja yang up to date. Khusus dibidang pendidikan, internet menawarkan berbagai manfaat, diantaranya: ketersediaan informasi yang up to date yang telah mendorong tumbuhnya motivasi untuk membaca dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terjadi diberbagai belahan dunia.<sup>1</sup> Ini merupakan tantangan bagi kita semua untuk selalu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan, kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian. Kecepatan dunia berubah menuntut dan mensyaratkan kemampuan belajar yang cepat, sehingga mampu menganalisa setiap situasi secara logis dan memecahkan masalah secara kreatif.

Menurut Sayling Wen salah seorang pengusaha teknologi di Taiwan mengatakan bahwa yang dihadapi dunia pendidikan sekarang ini adalah revolusi dalam cara belajar di zaman ini, zaman internet harus menyesuaikan diri dan berubah, kalau tidak akan tinggal sejarah.<sup>2</sup> Sehingga lembaga-lembaga pendidikan harus mampu mengikuti kemajuan dan kecanggihan perkembangan teknologi yang terjadi dengan terus berinovasi dan berkreasi membenahi system yang ada sehingga tidak tertinggal.

## **B. METODE PENELITIAN**

---

<sup>1</sup> Budi Sutedjo Dharmo Oetomo, 2002, e-education (Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan), Yogyakarta: Andi, hlm. 11-12

<sup>2</sup> Sayling Wen, 2003, Future of Education (Masa depan Pendidikan), Batam : Lucky Publishers, hlm. 63.

Tulisan ini berusaha mengetahui, memahami dan mendeskripsikan permasalahan pembelajaran daring sebagai suatu model dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Sehingga penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) atau juga disebut studi pustaka, karena penulis mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah dari berbagai sumber, sumber data utama adalah dari buku dan jurnal yang membahas tentang pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 serta didukung oleh pengalaman pribadi penulis dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Menurut Sugiyono, studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.<sup>3</sup> Tulisan ini diharapkan bisa memberi manfaat dalam memposisikan pembelajaran daring dalam suatu proses belajar mengajar pada lembaga pendidikan.

## C. HASIL PEMBAHASAN

### 1. Model-model Pembelajaran

Terdapat berbagai model pembelajaran yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan, penerapan satu maupun lebih dari bermacam-macam model pembelajaran ini akan membuat transfer ilmu dapat lebih efektif dan efisien. Selain itu, mempraktekkan macam-macam model pembelajaran yang bervariasi bisa mengurangi kebosanan peserta didik. Dengan memahami macam-macam model pembelajaran, pendidik akan mudah dalam menyampaikan ilmu, mengingat masing-masing peserta didik memiliki kecenderungan yang berbeda dalam menangkap dan memahami suatu materi.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang biasa dipakai dalam proses belajar mengajar, di antaranya:

#### a. Model Pembelajaran langsung

Pembelajaran langsung adalah salah satu macam-macam model pembelajaran. Model ini bisa didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung pada peserta didik.

---

<sup>3</sup> Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (14th ed.). Alfabeta

Menurut Killen pembelajaran langsung merujuk pada teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, seperti lewat ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas.

#### **b. Model Pembelajaran Konvensional & PAIKEM**

Proses belajar mengajar konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang pengajar kepada siswa. Proses semacam ini dibangun dengan asumsi bahwa peserta didik ibarat botol kosong atau kertas putih. Guru atau pengajarliah yang harus mengisi botol tersebut atau menulis apapun di atas kertas putih tersebut. Sistem seperti ini disebut *banking concept*.<sup>4</sup> Proses belajar-mengajar dengan sistem ini dibangun oleh seperangkat asumsi berikut:

<b>Pengajar / Guru</b>	<b>Peserta Didik</b>
Pintar, serba tahu	Bodoh, serba tidak Tahu
Mengajar	Diajar
Bertanya	Menjawab
Memerintah	Melakukan Perintah

Cara pandang seperti ini kini mulai ditinggalkan seiring dengan munculnya kesadaran yang makin kuat di dunia pendidikan bahwa proses belajar mengajar efektif apabila peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berkreasi serta belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Kesadaran akan pembelajaran dengan pendekatan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) muncul setelah melihat kenyataan bahwa dunia pendidikan kita mengalami krisis yang cukup serius. Hal itu diindikasikan oleh lemahnya mutu pendidikan nasional

---

<sup>4</sup> Helmiati, 2012, *Model Pembelajaran*, Yogyakarta; Aswaja Persindo, hal. 30

kita dalam komparasi internasional; pembelajaran yang cenderung teoritis, dimana banyak lulusan sekolah yang tahu dan paham suatu keilmuan secara kognitif, namun lemah dari segi afektif dan psikomotorik. Indikasi lainnya terlihat dari dekadensi moral.

Lebih tegasnya, antara pendekatan pembelajaran konvensional dan pendekatan pembelajaran active learning dapat ditarik beberapa perbedaan, yaitu:

<b>Konvensional</b>	<b>PAIKEM</b>
Berpusat pada guru	Berpusat pada anak didik
Menkankan pada penerimaan pengetahuan	Penekanan pada penemuan pengetahuan
Kurang menyenangkan	Sangat menyenangkan
Kurang memberdayakan semua indera dan potensi anak didik	Memberdayakan semua indera dan potensi ana didik
Menggunakan metode yang monoton	Menggunakan variasi metode
Penggunaan media terbatas	Menggunakan multemedia
Kurang menyesuaikan dengan konteks	Menyesuaiakan dengan konteks

Perbandingan di atas, dapat dijadikan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi active learning dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari segi guru, sebagai penyampai materi, strategi pembelajaran aktif akan sangat membantu di dalam melaksanakan tugast keseharian.

**c. Model Pembelajaran berbasis masalah (PBM)**

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam usaha memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Punaji Setyosari menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, *a real-world problems* sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar kritis dan ketrampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.<sup>5</sup> Gardner menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran ruang kelas yang tradisional. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, pendidik menyajikan kepada peserta didik sebuah masalah, bukan teori atau tugas. Sehingga peserta didik menjadi lebih aktif belajar untuk menemukan dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting yaitu pemecahan masalah berdasarkan keterampilan belajar sendiri atau kerjasama kelompok dan memperoleh pengetahuan yang luas. Pendidik mempunyai peran untuk memberikan inspirasi agar potensi dan kemampuan peserta didik dimaksimalkan. Pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Belajar diawali dengan masalah
- 2) Masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa
- 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah
- 4) Peserta didik diberikan tanggungjawab yang besar untuk melakukan proses belajar secara mandiri
- 5) Menggunakan kelompok kecil
- 6) Peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk kinerja

Dari uraian di atas jelas bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan adanya permasalahan. Masalah yang dijadikan pembelajaran dapat muncul dari peserta didik atau pendidik. Sehingga peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dijadikan pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Punaji Setyosari. 2006. Belajar berbasis masalah (Problem based learning). Makalah disampaikan dalam Pelatihan Dosen-dosen PGSD FIP UNY di Malang.hal.1

Model pengajaran berdasar masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu peserta didik memproses informasi yang sudah ada dalam benaknya, dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial serta sekitarnya.

**d. Model Pembelajaran *discovery / Inquiry***

Model pembelajaran *Discovery/Inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku. Ada 3 macam model pembelajaran ini, yaitu *discovery/inquiry* terpimpin, *discovery/ inquiry* bebas, dan *discovery/inquiry* yang dimodifikasi.

Model ini berfungsi sebagai (a) membangun komitmen di kalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran, (b) membangun sikap, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran, dan (c) membangun sikap percaya diri dan terbuka terhadap hasil temuannya. Impak model *discovery/inquiry*, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif;
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikiran;
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi;
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing;

5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas<sup>6</sup>

**e. Model Pembelajaran Index Card Match (mencari pasangan)**

Selanjutnya, satu dari macam-macam model pembelajaran ini juga penting dipahami. Model pembelajaran Index Card Match (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan. Bahkan, model ini sering digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Materi baru pun juga masih bisa diajarkan. Tapi dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik saat masuk ruangan kelas telah memiliki bekal pengetahuan.

Jika menggunakan model pembelajaran Index Card Match, peserta didik bisa belajar aktif serta memiliki jiwa yang mandiri. Kendati dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran Index Card Match dipercaya ampuh untuk merangsang peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar secara bertanggung jawab serta disiplin. Hingga pada akhirnya, tujuan pembelajaran bisa dengan mudah tercapai dan berdampak pada prestasi belajar yang makin meningkat.

**f. Model Pembelajaran Kontekstual**

Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) atau CTL adalah salah satu konsep macam-macam model pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata. Yaitu pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif, nyaman dan menyenangkan. Pinsip

---

<sup>6</sup> Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama. Hal.77-79

pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Hingga pada akhirnya, para siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari.

Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu:

- 1) *Modeling*; pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh,
- 2) *Questioning*; eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi,
- 3) *Learning community*; seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan,
- 4) *Inquiry*; identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan,
- 5) *Constructivism*; membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis,
- 6) *Reflection*; rewi, rangkuman, tindak lanjut,
- 7) *Authentic assessment*; penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara.

CTL juga merupakan sebuah proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk membantu siswa melihat makna maupun arti dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari, tentunya dengan cara menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu menggunakan konteks lingkungan pribadi, sosial, serta budaya yang dianutnya.

#### **g. Model Pembelajaran Koorporatif**

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan otrang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembegian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok

secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah *miniature* dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Model pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah *cooperative learning*.

Sebenarnya, jika dilihat secara hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif adalah sebuah metode atau strategi pembelajaran gotong-royong yang konsepnya hampir tidak jauh beda dengan metode pembelajaran kelompok.

Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif dengan benar, maka sangat memungkinkan guru dapat dengan mudah mengelola kelas agar lebih efektif. Dalam model pembelajaran kooperatif, sebenarnya proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa.

Dari hasil penelitian Slavin dinyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap tolerans dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman. Terdapat empat hal penting dalam adanya aturan main dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, dan (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengelompokkan siswa, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan.<sup>7</sup> Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, seperti Student Teams Achievement Division (STAD),

---

<sup>7</sup> Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 202-211

Jigsaw, Group Investigation, Make a Match, Teams Games Tournaments (TGT), Think Pair Share (TPS), dan lain-lain

Dengan adanya pandemi covid-19, seluruh institusi pendidikan karena tidak memiliki alternatif lain untuk terus menyelenggarakan layanan pendidikan, akhirnya melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan jaringan koneksi internet yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring.

## 2. Pembelajaran Daring

Kata daring merupakan singkatan dari kata “dalam jaringan”. Menurut Isman bahwa pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya.<sup>8</sup> Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai model proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interkatif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.<sup>9</sup> Pembelajaran daring atau yang lebih dikenal dengan nama *online learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan.

Menurut Syarifudin pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti social distancing.<sup>10</sup> Kegiatan diaplikasikannya pembelajaran daring menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi yang sudah tersedia. Pembelajaran daring mengedepankan akan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar.

---

<sup>8</sup> Mhd Isman, 2016. Pembelajaran Media dalam Jaringan (Moda Jaringan). The Progressive and Fun Education Seminar, 587

<sup>9</sup> A.N Sobron, B. R. 2019. Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 1

<sup>10</sup> Albitar S. Syarifudin, 2020. Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 31-33

Menurut Mustofa, bahwa Pembelajaran daring merupakan aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar dan dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran daring dilakukan dengan peralatan teknologi seperti jaringan internet dan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>11</sup>

Ghirardini menjelaskan bahwa daring *content*, *interaktif e-lesson*, simulasi elektronik, *job aids*, dapat digabungkan melalui sebuah pendekatan dengan daring. Sumber daya non-interaktif seperti dokumen, PowerPoint presentasi, video atau file audio disebut Daring content (sumber sederhana belajar). Ketika peserta didik membaca atau menonton konten tanpa melakukan tindakan lain dimaksudkan dengan bahan-bahan ini non-interaktif. Hal ini sangat mudah dan cepat ketika dikembangkan, karena ketika semuanya sudah lengkap dengan tujuan dan bahan yang dirancang dengan bagus, hal ini menjadi sangat penting walaupun tidak memberikan timbal balik sekalipun.<sup>12</sup>

Interaktif e-lesson yakni pelatihan berbasis web yang terdiri dari satu set *interactive e-lessons* yang dilakukan dengan pendekatan yang paling umum. Sebuah *e-lessons* adalah interaktivitas dalam bentuk pertanyaan dan umpan balik yang mencakup teks, grafik, animasi, audio, video dan semua itu saling mencakup di dalamnya serta mencakup informasi tambahan tentang topik tertentu, rekomendasi membaca dan link ke sumber daya online.

Simulasi elektronik adalah pola yang dilakukan interaktif daring. Istilah simulasi merupakan suatu bentuk yang dilakukan dalam menciptakan suasana belajar dalam dunia nyata yang sangat membantu peserta didik dalam melakukan interaksi dalam proses. Simulasi adalah sebuah aksi yang dilakukan dalam bentuk pelatihan secara konkrit melihat keadaan dengan langsung sebelum memulai pada aktivitas yang sebenarnya.

Siahaan mengatakan bahwa daring mempunyai tiga fungsi dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas yakni: suplemen, komplemen, dan

---

<sup>11</sup> M. Mustofa dkk, 2019. *Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 1(2), 151

<sup>12</sup> B. Ghirardini, 2011. *E-learning Methodologies*. *Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection*

substitusi. Maksud sebagai suplemen (tambahan) adalah peserta didik mempunyai kebebasan dalam memilih, mereka akan memanfaatkan materi dan tugas dalam daring atau tidak. Jika peserta didik mampu memanfaatkan materi tersebut, maka mereka akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih, sebaliknya jika tidak maka mereka tidak mendapatkan apapun sama sekali.

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) adalah materi yang disampaikan merupakan materi sebagai pelengkap dari materi yang sebenarnya diberikan oleh guru. Maksudnya adalah materi daring tersebut merupakan pengayaan bagi peserta didik yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran daring sebelumnya.

Dari beberapa contoh tersebut sebenarnya sudah bisa memberikan model pembelajaran yang mudah dan bisa diikuti oleh peserta didik, namun kembali ke peserta didik yang bersangkutan karena pembelajaran daring ini tidak bisa langsung dikontrol oleh guru, maka dari itu kembali ke peserta didik, apakah materi yang diberikan mampu dimanfaatkan dengan baik atau tidak. Jika mampu dimanfaatkan maka tujuan dari pembelajaran daring yang diinginkan mampu tercapai dengan baik.

### **3. Kelebihan Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki nilai tambah dalam pelaksanaannya, karena siswa dapat mengakses materi dan tugas-tugas yang diberikan guru tanpa batasan waktu dan tempat, sehingga kapanpun dan dimanapun siswa dapat melakukannya. Berikut beberapa kelebihan dalam penerapan pembelajaran daring, antara lain:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran. Dengan keberadaan multimedia, proses belajar mengajar semakin menarik dan hidup, sehingga tingkat pemahaman peserta didikpun juga meningkat.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.

- c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya yang tersedia. Pelatihan yang biasanya membutuhkan ruangan, meja-kursi, projector, pencahayaan, soundsystem, dan lain sebagainya tidak dibutuhkan dalam pembelajaran daring, sehingga mampu mengurangi pembiayaan yang cukup besar.
- d. Tidak dibatasi ruang dan waktu, sehingga bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja selama jaringan internet tersedia.
- e. Sumber belajar tersedia sangat banyak dengan berbagai varian dan model penjelasannya, sehingga peserta didik leluasa memilih dan mengakses literatur tersebut sesuai dengan gaya belajar dan yang paling mudah untuk mereka pahami.
- f. Keterlibatan orang tua dalam mendampingi anaknya (peserta didik) cukup besar, khususnya peserta didik jenjang PAUD dan Sekolah dasar. Sehingga bagi sekolah-sekolah tertentu memanfaatkan betul keberadaan orang tua siswa dalam forum online tersebut untuk menyisipkan nilai dan pesan yang harus sama-sama dilakukan oleh sekolah dan wali siswa dalam membantu peserta didik (anak mereka) menggapai target dan tujuan yang telah ditetapkan oleh sekolah dan telah disosialisasikan ke wali siswa. Maka kerja sama antara sekolah dan wali siswa terjalin dengan baik.
- g. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran daring juga menjadi motivasi tersendiri bagi guru agar senantiasa menjaga performa mereka, baik penampilan maupun tutur kata ketika proses belajar mengajar. Termasuk motivasi untuk senantiasa membuat materi-materi yang menarik.

Empy dan Zhuang juga menyebutkan beberapa keuntungan E-learning/pembelajaran daring, antara lain:<sup>13</sup>

- a. Mengurangi biaya. Dengan menggunakan E-learning, kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan E-learning kita dapat mengakses dari berbagai lokasi dan tempat.

---

<sup>13</sup> Mutia, Intan dan Leonard. 2013. Kajian Penerapan E-learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta* 6(4). 282

- b. Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan E-learning, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar di manapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c. Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. E-learning selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. E-learning dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

#### **4. Kekurangan Pembelajaran Daring**

Dari pemantauan selama satu setengah tahun (tiga semester) pelaksanaan daring, capaian pembelajaran tidaklah semaksimal pembelajaran tatap muka, selain jam yang dikurangi, kendala sarana yang digunakan, seperti handphone, paket data dan kekuatan jaringan menjadikan capaian target kompetensi tidak maksimal kalau kita simpulkan minimal ada lima kendala yang dihadapi oleh semua tenaga pendidik dan peserta didik ketika menggunakan pembelajaran daring:

- a. Penguasaan teknologi, Kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan siswa yang kondisinya hampir sama dengan guru-guru yang dimaksud dengan pemahaman penggunaan teknologi.<sup>14</sup>
- b. Alat komunikasi android atau telpon pintar yang sudah umum digunakan selama ini baru dimanfaatkan untuk hiburan saja sedangkan saat di lakukan daring seperti saat pandemic ini kemampuan penguasaan teknologi itulah yang terpenting apa dan bagaimana memanfaatkan berbagai kemudahan yang di miliki oleh android tersebut, sehingga serempak semua sibuk belajar, mencari bagaimana menggunakan apalikasi, atau aplikasi apa, sehingga dapat

---

<sup>14</sup> Syah, R.H., 2020, Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah Ketrampilan dan Proses Pembelajaran, SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I, Vol.7:5.15314

- mempermudah pertemuan lewat alat teknologi tersebut dalam pelaksanaan belajar, dan pemantauan siswa.
- c. Keterbatasan sarana dan prasarana, Perangkat pendukung teknologi jelas mahal. Banyak di daerah Indonesia yang guru pun masih dalam kondisi ekonominya yang mengawatirkan. Kesejahteraan guru maupun murid yang membatasi mereka dari serba terbatas dalam menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan dalam masa pandemi Covid-19 ini. Padahal pembelajaran daring harus memiliki sarana yang memadai, banyak yang memiliki telpon tetapi tidak support internet atau aplikasi-aplikasi yang diperlukan sehingga baik sekolah, guru dan siswa memerlukan sarana dan prasarana yang benar benar support.
  - d. Kekuatan jaringan internet, ketersediaan jaringan internet masih belum merata di pelosok negeri. Tidak semua lembaga pendidikan baik Sekolah dasar maupun sekolah menengah dapat menikmati internet. Jika ada pun jaringan internet kondisinya masih belum stabil sehingga belum mampu mengcover proses pembelajaran berbentuk daring.
  - e. Bertambahnya biaya yang harus dikeluarkan oleh orang tua, Pembiayaan tentu saja sangat melekat pada kesemua rangkaian kendala tersebut sebab dalam pengadaan sarana prasarana, pembiayaan menjadi utama, kuota yang menjadi kebutuhan primer membebankan pembiayaan keluarga, banyak guru, orang tua yang tidak siap dengan penambahan biaya baru untuk pengadaan kuota sehingga menghambat terlaksananya kelancaran proses pembelajaran berbentuk daring, walaupun pembelajaran daring bukanlah hal baru dalam PBM, sejak sebelumnya guru sudah banyak juga yang menggunakan metode dengan menggunakan daring tetapi masalahnya terletak pada penambahan biaya yang mendadak dalam kondisi ekonomi yang tidak stabil.
- Efendi juga mengutarakan kekurangan penggunaan E-learning antara lain:<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Made Putra, 2020, Kurang Efisiennya Pembelajaran Daring / E-Learning, 3

- a. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya menjadi minim.
- b. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- c. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- d. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK)
- e. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- f. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang
- g. Bahasa komputer yang belum dikuasai
- h. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik
- i. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
- j. Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustrasi.

Selain itu Pangondian juga menyebutkan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu:<sup>16</sup>

- a. Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena kondisi peserta didik yang sedang tidak fokus, apakah karena melakukan aktivitas lain, peserta didik tertidur, atau koneksi terganggu.
- b. Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri
- c. Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman
- d. Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

---

<sup>16</sup> Pangondian, Roman A. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS). 57

Anis Sriwandini dan Fitriani Yustikasari Lubis dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kendala yang dihadapi khususnya orang tua adalah:

- a. Orang tua dalam pembelajaran daring kesulitan dalam mendampingi putra / putri mereka selama belajar dalam jaringan karena bagaimanapun mereka secara tidak langsung dituntut untuk memahami dan menguasai seluruh mata pelajaran yang sedang dipelajari oleh anak mereka,
- b. Sebagian orang tua juga kurang berpartisipasi dan tidak dapat mendampingi anak mereka disebabkan karena kesibukan bekerja serta tidak aktif dalam pertemuan guru dan wali siswa,
- c. Beberapa orang tua juga melibatkan pembantu rumah tangga atau membayar guru les untuk menggantikan posisi mereka dalam mendampingi putra dan putri mereka.<sup>17</sup>

Sehingga dampak tertinggi dari hal-hal tersebut adalah menurunnya spirit belajar siswa karena proses belajar mengajar yang dirasakan berjalan monoton dan membosankan sebab aktivitas yang mereka lakukan adalah hanya melihat layar HP atau monitor sejak pelajaran dimulai sampai berakhirnya kelas dalam setiap harinya.

Ayu listiani juga menyampaikan bahwa diantara kelemahan pembelajaran daring adalah kurang maksimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena dalam setiap mata pelajaran biasanya siswa tidak mengikuti secara penuh dari awal materi sampai akhir materi, apakah karena ketiduran, siswa melakukan aktivitas lain, jaringan terputus, kuota habis dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Beberapa hasil riset lainnya menyatakan bahwa pembelajaran daring secara keseluruhan selama lebih dari tiga semester ternyata memberikan dampak negatif bagi psikologi siswa. Siswa sudah mulai jenuh dengan sistem pembelajaran daring setelah merasakan belajar dari rumah,

---

<sup>17</sup> Anis Sriwandini dan Fitriani Yustikasari Lubis, 2021, Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Secara Daring Pada Belajar dari Rumah (BDR) Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Basicedu (Jurnal of Elementary Education)*, Vol. 5 No.4 Tahun 2021, hal. 1990

<sup>18</sup> Ayu Listian Tarigan, Evaluasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 di Kecamatan Minas, *Jurnal...*

perubahan perasaan menjadi malas dan tidak berminat belajar terjadi karena terlalu banyak tugas yang dianggap tidak efektif oleh siswa. Siswa juga tidak mampu memahami materi secara utuh karena terbatasnya komunikasi yang terjadi dengan guru selama pembelajaran daring.

Selain dampak psikologis, pembelajaran daring dengan media laptop dan atau telepon selular juga menimbulkan kecemasan yang cukup besar khususnya pada orang tua siswa berpenghasilan rendah, karena harus membeli telepon selular baru dan kuota internet agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

Dampak negatif ini diduga timbul akibat akumulasi kendala yang tidak mampu ditangani oleh siswa, guru, sekolah serta orang tua sebagai komponen inti proses pembelajaran. Kendala teknis yang paling utama yakni terbatasnya kuota internet sebagai modal utama untuk ikut dalam pembelajaran daring serta stabilitas jaringan internet yang buruk khususnya di kawasan-kawasan pinggiran kota dan pedesaan.<sup>20</sup>

Proses pembelajaran daring yang telah berjalan dirasa kurang sesuai untuk siswa pada tingkat usia dini dan kelas bawah pada pendidikan dasar karena siswa masih belum mandiri secara psikologis. Pembelajaran daring justru menghilangkan esensi pada proses internalisasi pengetahuan siswa yang masih membutuhkan pendampingan tenaga pendidik sebagai pengganti orang tua yang sibuk bekerja.<sup>21</sup>

## **5. Tantangan Pembelajaran Daring**

Menghadapi kendala dan kelemahan yang dihadapi baik oleh lembaga pendidikan, guru, siswa, orang tua dan pemerintah dalam pelaksanaan

---

<sup>19</sup> A.Jariyah, & Tyastirin, E. 2020. Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19 : Analisis Respon Mahasiswa The Biology Learning Processes and Constraints in the Covid-19 Pandemic Period : Analysis of Student Responses. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 183–196.

<sup>20</sup> H.A. Rigianti, 2020. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 297–302

<sup>21</sup> Dewi, W. A. F. 2020. Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>

pembelajaran daring selama pandemi covid-19, memunculkan tantangan tersendiri bagi pihak-pihak terkait.

Tantangan yang dihadapi siswa dan guru selama proses pembelajaran daring meliputi ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai, kondisi psikologis siswa, dan pengalaman guru saat mengajar daring. Pada kenyataannya, tidak semua orang tua siswa memiliki kemampuan menyediakan laptop dan telepon seluler sebagai sarana utama proses pembelajaran. Ketersediaan kuota internet dan sinyal internet yang buruk terutama di wilayah pedesaan juga menjadi bagian dari tantangan teknis pembelajaran daring yang harus menjadi perhatian serius pemerintah maupun pihak swasta dalam pemerataan keberadaan provider internet di seluruh pelosok nusantara.

Tantangan lain yakni kondisi psikologis dan motivasi belajar. Pembelajaran daring dari rumah berpotensi membuat siswa sulit berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran akibat lingkungan yang tidak kondusif sehingga siswa tidak fokus belajar. Selain itu, keterbatasan guru dalam memantau aktivitas siswa cenderung membuka celah bagi siswa untuk melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung sehingga perhatian siswa teralihkan pada hal tersebut.<sup>22</sup>

Hasil penelitian Sutarto dan Allo menunjukkan bahwa pembelajaran daring juga menjadi tantangan bagi guru untuk mampu<sup>23</sup>;

1. Menyusun strategi pengajaran yang tepat untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tidak sekedar memindahkan materi yang bisa digunakan dalam tatap muka langsung ke dalam kegiatan daring, akan tetapi harus ada penyesuaian sesuai dengan kondisi psikologi peserta didik.

---

<sup>22</sup> H. Baber, 2020, Determinants of students' perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7 (3), 285–292.

<sup>23</sup> S Sutarto, Sari, D. P., & Fathurrochman, I. 2020. Teacher strategies in online learning to increase students' interest in learning during COVID-19 pandemic. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8 (3), 129

2. Memotivasi siswa untuk terus semangat dalam menuntut ilmu dalam kondisi dan keadaan bagaimanapun, dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya tetap belajar meskipun dari rumah,
3. Membuat materi pembelajaran yang singkat dan padat dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga walaupun banyak kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring, akan tetapi inti materi pelajaran dalam setiap tatap muka dapat dipahami dan dicerna oleh peserta didik, serta
4. Senantiasa melakukan evaluasi secara berkala dan berkesinambungan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran daring.

Strategi pembelajaran yang tepat merupakan tantangan utama bagi para guru untuk mengurangi rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran daring. Guru dapat mencoba berbagai model pembelajaran berbasis *cooperative learning (CL)* yang mudah diaplikasikan siswa di rumah masing-masing sesuai konteks/ materi ajar. Strategi lain yakni dengan menerapkan *project base learning (PBL)* guna membangkitkan minat, rasa ingin tahu, kreativitas dan kerja sama antar siswa dalam satu tim untuk menyelesaikan proyek yang ditugaskan, terlepas dari tidak semua materi pelajaran dapat dibuatkan proyeknya. Strategi CL dan PBL ini tetap harus memperhatikan kondisi umum siswa yang menjadi subjek pembelajar sehingga dapat berjalan efektif.

Rektor UNPAR dalam salah satu diskusi yang bertajuk Kebangkitan Pendidikan Nasional di Masa Pandemi menyampaikan bahwa ada dua tantangan dalam digitalisasi pendidikan:<sup>24</sup>

Pertama, hilangnya pendidikan karakter, karena dengan pembelajaran daring peserta didik kehilangan momentum berinteraksi baik dengan guru maupun dengan sesama peserta didik lainnya, sehingga spirit keanekaragaman, pluralitas dan lain sebagainya tidak bisa dilakukan. Spirit social humanity tidak bisa didapatkan melalui mekanisme digital.

---

<sup>24</sup> Ira Veratika SN, 2021, Berbagai Tantangan dan Peluang Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi, <https://unpar.ac.id/>

Kedua, adanya peluang yang belum tergali dengan maksimal upaya menginternasionalisasi global wisdom, karena digitalisasi lebih banyak pada mengimitasi digital teknologi, yang belum memanfaatkan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal ke tataran global.

## **6. Peluang Berlanjutnya Pembelajaran Daring**

Tinjauan terhadap dampak positif dan negatif selama proses pembelajaran daring menunjukkan bahwa mekanisme ini dapat tetap dilaksanakan dengan terus melakukan berbagai upaya untuk meminimalisir kendala teknis, menekan biaya operasional, pembiasaan siswa dan meningkatkan kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran. Pembelajaran daring tetap dapat dilanjutkan meski pandemi covid-19 telah selesai dan kegiatan belajar di sekolah sudah kembali seperti semula. Apalagi dalam siklus pandemi covid-19 ini akan fase baru yang tingkat penyebarannya cukup cepat dan sekarang sedang mulai menyebar yaitu jenis *Omicorn*. Perpaduan mekanisme pembelajaran konvensional dan daring (*blended learning*) yang tepat dapat memberikan hasil optimal terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.<sup>25</sup>

Pemaduan pembelajaran konvensional dan daring tau dikenal dengan istilah *blended learning* bisa dilakukan dengan sis

Pelaksanaan pembelajaran daring yang dipadukan dengan pembelajaran konvensional akan menjadi sangat efektif jika memenuhi empat komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif.

1. Diskursif, yakni proses pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan nalar siswa.
2. Adaptif, yakni materi pembelajaran harus fleksibel terhadap kondisi kekinian dan lingkungan sosial siswa.

---

<sup>25</sup> A. N. Bahasoan, Ayuandiani, W., Mukhram, M., & Rahmat, A. 2020, Effectiveness of Online Learning In Pandemic Covid-19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1 (2), 100–106. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i2.30>

3. Interaktif, yakni proses yang terjadi sebagai akibat komunikasi multi arah antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.
4. Reflektif, yakni proses pembelajaran yang berlangsung harus mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara kritis dan kreatif dengan modal pengetahuan yang dimiliki.

Komponen esensial yang diintegrasikan dengan kondusifitas lingkungan belajar akan membentuk *digital learning ecosystem*. Ekosistem belajar berbasis digital ini menjadi peluang peningkatan kualitas proses dan hasil belajar karena mampu mengakomodir gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik.<sup>26</sup>

#### **D. KESIMPULAN**

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 memang tidak bisa kita pungkiri bahwa ada beberapa lembaga pendidikan yang mampu menyelenggarakannya dengan baik dan hasilnya pun tidak terlalu mengecewakan, akan tetapi mayoritas penyelenggara pendidikan belum mampu menghantarkan peserta didik untuk memiliki kompetensi yang diharapkan melalui pembelajaran daring.

Sehingga selengkap apapun literasi dan bahan ajar yang tersedia melalui jaringan internet bukan berarti dapat menggantikan atau bahkan menghapus keberadaan sosok pendidik, karena bagaimanapun dalam pendidikan Islam pendidik atau guru selain bertugas membimbing dan mengajarkan ilmu, juga mereka senantiasa melakukan penanaman nilai dan menjadi teladan bagi siswa dalam bersikap dan bertutur kata, sehingga sangat tepat istilah yang sering kita dengar bahwa guru itu adalah sosok yang digugu dan ditiru.

Model pembelajaran daring atau online tidak bisa dijadikan sebagai bentuk utama dalam proses belajar dan mengajar, melainkan dapat digunakan sebagai model pendukung khususnya pada masa-masa tertentu atau darurat

---

<sup>26</sup> Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.

seperti saat ada pandemi, bencana alam, kondisi sakit, ada kegiatan di luar kota dan sebagainya.

Selain itu, pembelajaran daring masih kurang tepat untuk anak usia dini sampai menengah pertama karena tingkat kemandiriannya masih belum terbangun dengan baik. Karena pembelajaran daring akan maksimal jika diterapkan bagi peserta yang sudah mampu mandiri dan memiliki motivasi yang kuat, sehingga sangat memungkinkan untuk diterapkan pada jenjang SLTA dan Pendidikan Tinggi.

Dalam pembelajaran daring kurikulum hendaknya disederhanakan dari konsep kurikulum yang dirancang untuk pembelajaran tatap muka, karena dengan berbagai kendala dalam pelaksanaan daring yang dihadapi di atas dipastikan bahwa target akhir atau tujuan akhir setiap mata pelajaran tidak akan dapat dicapai secara maksimal, sehingga dibutuhkan penyesuaian tujuan dan materi ajar dengan memperhatikan efektivitas waktu pelaksanaan pembelajaran daring.

### **Daftar Pustaka**

- Baber, H. 2020, Determinants of students' perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7 (3),
- Bahasoan, A. N. Ayuandiani, W., Mukhram, M., & Rahmat, A. 2020, Effectiveness of Online Learning In Pandemic Covid-19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1 (2), <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i2.30>
- Dewi, W. A. F. 2020. Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1>
- Ghirardini, B. 2011. *E-learning Methodologies. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection*
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama

- Helmiati, 2012, Model Pembelajaran, Yogyakarta; Aswaja Persindo
- Isman, Mhd, 2016. Pembelajaran Media dalam Jaringan (Moda Jaringan). The Progressive and Fun Education Seminar,
- Jariyah, A. & Tyastirin, E. 2020. Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19 : Analisis Respon Mahasiswa The Biology Learning Processes and Constraints in the Covid-19 Pandemic Period : Analysis of Student Responses. Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, 4(2)
- Mustofa, M. dkk, 2019. *Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 1(2), 151
- Mutia, Intan dan Leonard. 2013. Kajian Penerapan E-learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Faktor Exacta 6(4). 282
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharmo, 2002, e-education (Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan), Yogyakarta: Andi
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.
- Pangondian, Roman A. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS). 57
- Putra, Made, 2020, Kurang Efisiennya Pembelajaran Daring / E-Learning, 3
- Rigianti, H. A. 2020. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 7(2)
- Rusman, 2010. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2006. Belajar berbasis masalah (Problem based learning). Makalah disampaikan dalam Pelatihan Dosen-dosen PGSD FIP UNY di Malang

- Sobron, A.N B. R. 2019. Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 1
- Sriwandini, Anis dan Fitriani Yustikasari Lubis, 2021, Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Secara Daring Pada Belajar dari Rumah (BDR) Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jurnal Basicedu (Jurnal of Elementary Education), Vil. 5 No.4 Tahun 2021, hal. 1990
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (14th ed.). Alfabeta
- Sutarto, S, Sari, D. P., & Fathurrochman, I. 2020. Teacher strategies in online learning to increase students' interest in learning during COVID-19 pandemic. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8 (3), 129
- Syah, R.H., 2020, Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah Ketrampilan dan Proses Pembelajaran, SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I, Vol.7i5.15314
- Syarifudin, Albitar S. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tarigan, Ayu Listian, Evaluasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 di Kecamatan Minas, Jurnal...
- Utomo, Cahyo Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olah Raga Selama Pandemi Covid-19 di SMK SMTI Bandar Lampung, *Jurnal of Physical Education*, Vol.2. No (1) Hal.29
- Veratika, Ira SN, 2021, Berbagai Tantangan dan Peluang Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi, <https://unpar.ac.id/>
- Wen, Sayling, 2003, Future of Education (Masa depan Pendidikan), Batam : Lucky Publishers